namco®

R4™

RIDGE RACER TYPE 4

RIDGE RACER TYPE 4, creating a nu wave in the racing scene. Powering beyond RIDGE and RAGE RACER, high-speed control and advanced dynamics accelerate the rush of a first class victory. The culmination of performance and style provide the ultimate advantage in the race for entertainment.

PlayStation

1994年——リッジレーサー

1995年——リッジレーサー レボリューション

1996年——レイジレーサー

そして1998年

リッジレーサーはさらなる進化を遂げ

タイプ4として我々の前に帰ってきた

その名は「R4」

華麗なる走りの歴史が、再び幕を開ける



For Japan Only | プレイヤー 1~2人 | メモリーカード 1ブロック | PocketStation対応 | メモリーカード +2ブロック | アナログコントローラ対応（振動のみ）

特製コントローラ SLPH 00001［㈱ナムコ］対応 | 特製コントローラ SLPH 00069［㈱ナムコ］対応 | 特製コントローラ SLPH 00126［㈱ナムコ］対応

SLPS 01800~1

CONTENTS



R4™
RIDGE RACER TYPE 4

基本操作(1)

コントローラ(初期設定時)

コントローラの使い方は以下のとおりです。また、このゲームではコントローラのほか、別売のネジコンやジョグコン、アナログコントローラ(DUAL SHOCK、以下アナコン)を使ってプレイすることもできます。



L1 L2 ボタン
シフトダウン(MT選択時)

方向キー
ハンドル/メニュー等の選択

スタートボタン
ゲームのスタートとポーズ

R1 R2 ボタン
シフトアップ(MT選択時)

△ボタン
レース中の視点切り替え

○ボタン
メニュー等の決定

×ボタン
アクセル/メニュー等のキャンセル

□ボタン
ブレーキ

アナログコントローラ(DUAL SHOCK)(初期設定時)

アナコンでプレイすると、衝撃でコントローラが振動し、より臨場感あふれるプレイが楽しめます。



L1 L2ボタン
シフトダウン(MT選択時)

方向キー
ハンドル/メニュー等の選択

LED

R1 R2ボタン
シフトアップ(MT選択時)

△ボタン
レース中の視点切り替え

○ボタン
メニュー等の決定

×ボタン
アクセル/メニュー等のキャンセル

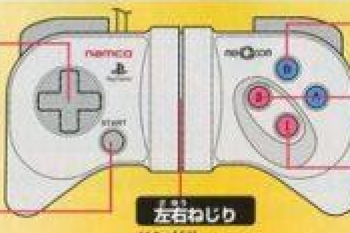
□ボタン
ブレーキ

スタートボタン
ゲームのスタートとポーズ

※R4は、アナログコントローラの振動機能に対応しています。アナログモード[LED:点灯]時も、アナログモードOFF[LED:消灯]時も同様に振動します。振動のON/OFFは、オプションのキーコンフィグレーション(28P参照)で切り替えてください。

ネジコン(初期設定時)

ネジコンでプレイすると、左右のねじり操作によって、ハンドルの微妙な動きを再現することができます。



方向キー
メニュー等の選択/MT選択時は上を押すとシフトダウン下を押すとシフトアップ

スタートボタン
ゲームのスタートとポーズ

左右ねじり
ハンドル

Bボタン
レース中の視点切り替え

Ⅱボタン
ブレーキ/メニュー等のキャンセル

Ⅰボタン
アクセル/メニュー等の決定

基本操作(2)

ジョグコン(初期設定)

ジョグコンでプレイすると、ダイヤルの操作によって、ハンドルの微妙な動きが可能になります。またダイヤルのモーターによって発生する反発力で、ハンドルの抵抗感覚をリアルに再現しています。より臨場感あふれるプレイを楽しみたいあなたは、ぜひ一度お試しください。



セーフティーモード
SAFETY MODE

安全性の為、約60秒間、デジタルキー操作がない場合（ダイヤル、モードスイッチ以外のすべてのボタンに再入力がない場合）、反発力機能が停止しますが、故障ではありません。再度デジタルキー操作があれば、反発力が復帰するような構造になっています。
（セーフティーモードの場合は画面内に「SAFETY MODE」と表示されます。）

ダイヤルの操作方法

右の写真のようにコントローラを持ち、左右の親指でダイヤルを操作するのが基本です（中指を内側にすべりこませてジョグコンを支えるようにします）。



なお、ジョグコンは、レースのスタート前にダイヤルのセンタリングのため、自動的に回転する場合があります。回転が停止するまでは、ダイヤルから指を離して持ってください。

ジョグコン使用時の画面表示

ジョグコン使用時は、画面にジョグコンのセンタリングゲージが表示されます。レース中はセレクトボタンで表示のON/OFFができます。



センタリングゲージ

モードの紹介

タイトル画面のときに、スタートボタンを押すとモードメニュー画面に切り替わります。方向キーでモードを選び、◎ボタンまたはスタートボタンで決定してください。





GRAND PRIX グランプリ→8ページ

グランプリ→8ページ

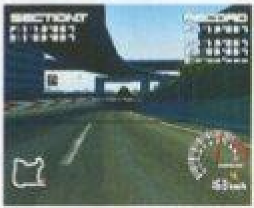
プレイヤーが雇われドライバーとなり、オーナーや監督と共に1次予選、2次予選、決勝GPの全8戦を戦い抜き、グランプリを制覇するメインモードです。決められた周回数をグランプリの制限順位以内でゴールするとコースクリアとなり、次のコースに進むことができます。最終レースで1位を取ると優勝です。



TIME ATTACK タイムアタック→14ページ

タイムアタック→14ページ

プレイヤーのマシンだけでコースを走り、ひたすら最速レコードをめざすモードです。あらかじめ用意された車以外にも、グランプリで獲得した新車を持ち込むことができます（ただし、持ち込める車はガレージで登録した車に限ります。これは他のモードも同様です）。



VS BATTLE
バーサスバトル→16ページ

画面を上下二分割にして、2人で対戦するモード。タイムアタック同様、グランプリで獲得した新車を持ち込むことができます。



GARAGE
ガレージ→18ページ

獲得した車のうち、タイムアタックやバーサスバトルで使用する車をガレージ登録するモードです。登録した車はボディカラーを変更したり、ステッカーを貼ることができます。また、自分だけのオリジナルステッカーを作成することもできます。

RECORDS
レコード→27ページ

グランプリで獲得したトロフィーの記録や、タイムアタックのレコードランキングの一覧を見ることができます。



SAVE&LOAD
セーブ&ロード→27ページ

ゲームデータのセーブとロードを行います。また、ポケットステーションのプログラムをセーブすることができます。

OPTIONS
オプション→28ページ

ボタンやボリュームなどの設定を変更したり、レース中の音楽を聴くことができるモードです。

グランプリ(1)

あなたは雇われレースドライバーです。レースチームと契約し、全8戦のグランプリを勝ち抜いていきましょう。オーナーや監督は、あなたのグランプリ中の走りのレベル（順位等）によって、より速い新車を投入してくれます。最終レースで１位を取り、グランプリで優勝すると、グランプリ中に投入された車をマイカーとして獲得することができます。

画面表示

レース中の画面にはドライバーの視点で見せる「ドライバーズビュー」とマシンの後方から見せる「ビハインドビュー」があり、レース中に△ボタンで切り替えることができます。操作方法は変わりませんが、臨場感のある「ドライバーズビュー」をおすすめします。

バックミラー

後方を見ることができます。
ビハインドビューにはありません。

ランク

現在の順位。



ドライバーズビュー



ビハインドビュー

コース図

コース全体図と、マイカーの現在位置を表示しています。

レコード

このコースの最速ラップタイム。

ラップタイム

１周ごとのラップタイム。

タイムリミット

残り時間。0になる前にゴールできないとリタイアです。

タコメーター

エンジンの回転数。

シフト

ギアが何速に入っているかを表示します。

スピード

現在の速度。

基本ルール

1 グランプリは、1次予選（2レース）2次予選（2レース）決勝GP（4レース）の3ブロックで構成されています。決められた周回数をグランプリの制限順位以内でゴールするとクリアとなり、次のレースへ進めます。

2 制限順位以内でフィニッシュラインを通過できなかったとき、またタイムリミットが0になったときは、リタイアです。

3 リタイアすると以下の選択肢が表示されます。



RETRY（リトライ）

チャンスを使い、もう一度同じレースに挑戦します。チャンスが0になった状態でリタイアするとゲームオーバーです。チャンスは各レース4回まであります。

END（エンドGP）

グランプリモードを終了します。

4 すべてのレースに勝ち抜き、決勝GP最終レースでみごと1位を取ると総合優勝となります。

ポーズメニュー



レース中にスタートボタンを押すとポーズがかかり、メニューを表示します。メニューは方向キーで選び、スタートボタンで決定してください。

CANCEL（キャンセル）

ポーズを解除します。

RETIRE（リタイア）

レースからリタイアします。

グランプリ(2)

スタートファイルの選択



モードメニュー画面で「Grand Prix」を選び、◎ボタンで決定してください。データがある場合は、決定すると「Start」か「Continue」を選ぶメニューが表示されるので、最初から始める方は「Start」を、続きから始める方は「Continue」を選んでください。

チームセレクト



4チームの中から好きなチームを方向キーの左右で選択し、◎ボタンで決定してください。チームによってマシンのカラーリング、操作難易度が異なります。チームの特徴については31ページを参考にしてください。

メーカーセレクト



選択したチームを紹介後、メーカーセレクト画面に進みます。メーカーを方向キーの左右で選び、◎ボタンで決定してください。メーカーによってマシンのフォルム、特性などが異なります。メーカーの特徴については30ページを参照してください。

カーデータ画面

カーデータ画面では、あなたが選んだマシンのデータを、詳しく見ることができます。



Stage（ステージ）

マシンのカテゴリー

Stage 1	1次予選用のマシン
Stage 2	2次予選用のマシン
Stage 3	決勝用のマシン
Stage 4	決勝最終レース用のマシン

Maker name（メーカーネーム）

選択されたメーカー名

Team name（チームネーム）

選択されたチーム名

Type（タイプ）

マシンのタイプ（DRIFT、GRIPの2種類）→34～35P参照

Car name（カーネーム）

車の名前

Max speed（マックススピード）

最高速度

O.K. オーケー

ミッション選択（AT or MT）に進みます。

AT or MT エーティーオアエムティー

O.K.で決定したら、方向キーの上下でAT（オートマチック）、MT（マニュアル）を選択してください。続いて車の特徴を説明した後、コースデータ画面に進みます。



グランプリ(3)

コースデータ画面

レースを始めるときは、方向キーの上下で「Start」を選び、◎ボタンで決定してください。レースは1次予選で2レース、2次予選で2レース、決勝GPで4レースあり、全レースに異なるコースが使用されます。コースの特徴については32～33ページを参照してください。

LAPS（ラップス）

周回数。

LENGTH（レングス）

コース1周の長さ。

LAP RECORD（ラップレコード）

コースのラップレコード。

TOTAL RECORD（トータルレコード）

コースのトータルレコード。



コースの全体図

コースのシンボルマーク

コースの名前

コースの種類

コースの種類。

N Normal（ノーマル） 順走。

Я Reverse（リバース） 逆走。

Start スタート

レース開始画面に進みます。

Car data カーデータ

カーデータ画面に戻ります。

End GP エンドGP

グランプリを終了し、モードメニュー画面に戻ります。

レース開始画面

レースが始まる前にレース開始画面が表示されます。このとき方向キーの左右で、レース中のBGMを選択することができます。

マシン投入について

２次予選開始時、決勝GP開始時、決勝最終レース開始時にマシン投入のチャンスがあります。どのレベルのマシンが投入されるかは、あなたの走りにかかっています。よい成績を取れば、よりよいマシンが与えられるでしょう。しかし、評価が悪いと、現在のマシンのチューンナップに終わる場合もあります。

データの保存

１次予選、２次予選、決勝第３レース終了時にグランプリの途中経過を保存することができます。ただし途中で投入されているマシンは、グランプリで優勝するまでガレージには追加されません。メニューの「Save」を選んだら、方向キーの上下でセーブするファイルを選び、◎ボタンで決定してください。グランプリのセーブは最大３カ所まで可能です。
注意:すでにあるファイルの上にデータを上書きする場合は、以前のデータは失われてしまいます。



Save セーブ

データを保存します。

●グランプリ、タイムアタック、ガレージ、レコード、オプション設定のファイルは、同じゲームデータに記録されます。ゲームデータは、メモリーカード１枚に１つだけ記録できます。記録後はすべて更新されますのでご注意ください。

Exit イグジット

ゲーム画面に戻ります。

ゲームの終了

チャンスを使い切った状態でリタイアしてしまったり、選択肢で「End GP」を選んだ場合はゲームオーバーとなります。

タイムアタック

プレイヤーのマシンだけでコースを走り、ひたすら最速レコードをめざすモードです。あらかじめ用意された車以外にも、グランプリで獲得した新車を持ち込むことができます（ただし、持ち込める車はガレージで登録した車に限ります）。

基本ルール

最初に選べるコースは４種類ですが、GPで決勝レースに出場すると新たに4コースが選べるようになります。
注意:タイムアタックモードではタイムが計測される前に逆走したり、逆走で１周した場合は、リタイアになります。

画面表示

タイムアタックモードでは、ランク表示の代わりにセクションタイムが表示されます。また、タイムリミットはなくなり、バックミラーが表示されません。

セクションタイム
コース内を一定区間に区切って計測したタイム。

更新タイム
ファステストタイムのセクションレコードとの差がでます。レコードより速ければ－、遅ければ＋で表示されます。



コースセレクト

方向キーの左右でコースが切り替わります。メニューは方向キーの上下で選び、◎ボタンで決定してください。

O.K.	オーケー	カーセレクト画面に進みます。
Save	セーブ	データをセーブします。

●グランプリ、タイムアタック、ガレージ、レコード、オプション設定のファイルは、同じゲームデータに記録されます。ゲームデータは、メモリーカード1枚に1つだけ記録できます。記録後はすべて更新されますのでご注意ください。

Exit	イグジット	モードメニュー画面に戻ります。

カーセレクト

車はあらかじめ用意されたプリセットカーと、ガレージで登録したガレージカーがあります。方向キーの左右で選んだら「Start」にカーソルを合わせ、◎ボタンで決定してください。

Start	スタート	ミッションを選択し(AT or MT)、レース開始画面に進みます。
Garage or Preset	ガレージ オア プリセット	◎ボタンでガレージ/プリセットを切り替え、方向キーの左右で車を選択します。
Exit	イグジット	コースセレクト画面へ戻ります。

タイムアタック終了

レース終了後に現在のラップタイムとトータルレコードが表示され、続いてランキングが表示されます。メニューは方向キーの上下で選び、◎ボタンで決定してください。また、プレイヤーのタイムがランキングのトップ5に入っていたときはネームエントリーができます。方向キーの左右でカーソルを移動し、上下で文字を選択、◎ボタンで決定してください。

RETRY (リトライ)	そのコースでもう一度タイムアタックをします。
CAR&COURSE CHANGE (カー&コースチェンジ)	マシンとコースを変更してタイムアタックをします。
EXIT (イグジット)	モードメニュー画面に戻ります。

VSバトル

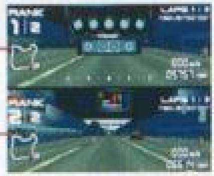
画面を上下二分割にして、2人で対戦するモードです。タイムアタックと同様、お互いのメモリーカード内のグランプリで獲得した新車を持ち込むことができます（ただし、持ち込める車はガレージで登録した車に限ります）。

基本ルール

1. 規定周回数を先にゴールした方が勝ちです。
2. 1位がゴールした時点でバトルは終了です。

画面表示

VSバトルモードでプレイするときは、画面を上下に分割してレースを行います。画面の上半分がプレイヤー1、下半分がプレイヤー2となります。



1P側

2P側

カーセレクト

用意されたプリセットカーと、ガレージで登録したガレージカーがあります。方向キーの左右で車を選んだら、「O.K.」にカーソルを合わせ、◎ボタンで決定です。選択はプレイヤー1から行います。

O.K.	オーケー	コース選択画面に進みます。
AT or MT	AT オア MT	方向キーの上下でAT（オートマチック）、MT（マニュアル）を選択してください。
Load	ロード	ガレージデータをロードします。プレイヤー1はスロット（メモリーカード差込口）1、プレイヤー2はスロット2のデータをロードします。
Garage or Preset	ガレージ オア プリセット	ガレージカー、プリセットカーの切り替えをします。
Exit	イグジット	モードメニュー画面に戻ります。

コースセレクト

方向キーを左右に入れてコースを選びます。また、周回数・Com(コンピュータ)カーの台数・Comカーの強さを設定できます。各メニューを選んだら、方向キーの左右でお好みの数値に合わせてください。設定が終わったら、方向キーで「Start」を選び、◎ボタンで決定です。

Start スタート	レースをスタートします。
Laps ラップス	周回数を2～9周の間で設定できます。
Com car コム カー	NumberでComカーの台数を決め（最大2台）、levelでComカーの強さを決めます（弱1～4強）。
Exit イグジット	カーセレクトへ戻ります。

バトル終了

レース終了後に勝敗表が表示されます。メニューは方向キーの上下で選び、◎ボタンで決定してください。

RETRY（リトライ）	そのコースでもう一度バトルをします。
CAR&COURSE CHANGE（カー&コースチェンジ）	マシンとコースを変更してバトルをします。
EXIT（イグジット）	モードメニュー画面に戻ります。



ガレージ(1)

獲得した車のうちタイムアタックやVSバトルモードで使用する車をガレージ登録するモードです。ガレージ登録した車は、ボディカラーを変更したり、ステッカーを貼ることができます。また、自分だけのオリジナルステッカーを作成することもできます。





Garage ガレージ

獲得した車をガレージ登録します。また、車のデザインを変更します。20P参照。

Sticker Edit ステッカーエディット

マシンに貼るステッカーを作成します。22～26P参照。

Exit イグジット

モードメニュー画面に戻ります。



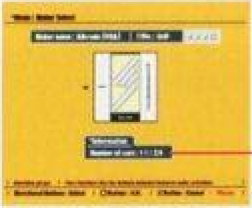
マシンの新規登録

初期状態では、ガレージには8台のプリセットカーが登録されています。GPをクリアし、新車を獲得するとプリセットカーの上に自動的に上書き登録されていきます。登録台数が9台以上になると、ガレージに加わるだけで登録されないので、9台目の車をガレージ登録したり、車のデザインを変更したいときは、「Garage」を選んで、◎ボタンで決定してください。

Change car チェンジ カー

登録されている車を入れ替えたいときは、入れ替えたい車を方向キーの左右で選び、Change carを選択して、◎ボタンで決定してください。

新たに登録したい車のチームとメーカー順に選択してください。その後、登録したい車の番号を決定してください。





Number of cars（ナンバー オブ カーズ）

獲得した車の台数／車全体の総数（数字が点滅しているチーム、メーカーには、新車が追加されていることを示しています）。

CAR No.（カー・ナンバー）

車の番号（数字が点滅している場合は、それが追加されたばかりの新車であることを示しています）。

SELECTED（セレクティッド）

ガレージにすでに登録されているので選択できないことを示しています。

チェックボックス

現在獲得している車の状態を示しています。オレンジが選択している車、黄色が獲得した車、透明がまだ獲得していない車を表しています。

ガレージ(2)

Design デザイン



登録した車を方向キーの左右で選び、「Design」を選択すると、車のデザインを変更することができます。

1　車の色を変える

カラー選択画面が表示されたら、方向キーの左右で好きな色のマシンを選び、◎ボタンで決定してください。メーカーによって色のバリエーションは異なります。

2　ステッカーを貼る

カラー選択画面のメニューから、「Sticker」を選んで、◎ボタンで決定してください。ステッカーサンプル選択画面が現れます。ステッカーサンプルの中から方向キーの左右でお好みのステッカーを選択し、◎ボタンで決定してください。ステッカーの0番は、ステッカーエディット(22～26P参照)で作成したオリジナルステッカーです。ステッカーがエディットされていない場合は無地で作成されます。

注意:0番カラーのマシンにはステッカーを貼ることはできません。

すべての変更が終わったら、カラー選択画面の「O.K.」を選んで◎ボタンで決定してください。



Save セーブ

データをセーブします。まず、ガレージ名を入力します。方向キーで入力する文字を選択して、○ボタンで入力してください。間違えて入力してしまった場合は、×ボタンを押せば、入力が取り消され、カーソルが手前に戻ります。最大8文字まで入力可能です。ガレージ名が決定したら、「End」にカーソルを合わせて○ボタンで決定してください。すると、セーブ画面が表示されるので、方向キーで「Save」を選択して、○ボタンで決定してください。セーブが始まります。

●グランプリ、タイムアタック、ガレージ、レコード、オプション設定のファイルは、同じゲームデータに記録されます。ゲームデータは、メモリーカード1枚に1つだけ記録できます。記録後はすべて更新されますのでご注意ください。

Exit イグジット

モードメニュー画面に戻ります。






ステッカーエディット(1)

マシンに貼るサンプルステッカーはすでにいくつか用意されていますが、オリジナルステッカーを作成して、そのステッカーをマシンに貼ることもできます。マシンに貼るステッカーを作成したいときは、「Sticker Edit」を選び◎ボタンで決定してください。

各種アイコン



画面には様々なアイコンがありますが、それぞれアイコンにカーソルを合わせて◎ボタンを押すことによって、その機能を果たします。各アイコンの機能は以下のとおりです。



ペン

カーソルの位置に点を描きます。



ライン

直線を描きます。

1. まずエディットウインドウ内で◎ボタンを押してください。
2. ◎ボタンを押したまま、カーソルを移動してください。
3. ◎ボタンを離すと、直線が引かれます。



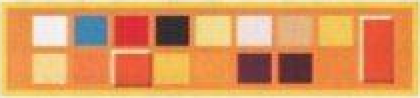
ペイント

カーソルの位置にある色と同じ色でつながった範囲を塗り替えます。



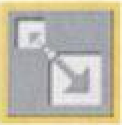
消しゴム

カーソルの位置にある点を消し、透明色にします。



パレット

ペン、ライン、ペイントで使用する色を選択します。



サイズ

ペンやライン、消しゴムのサイズを変更します。アイコンにカーソルを合わせて◎ボタンを押すたびに、サイズが1×1、2×2、4×4、8×8の順に切り替わります。



取り消し

直前の操作を取り消し、エディットウインドウの状態をひとつ前の状態に戻します（続けてもう一度◎ボタン押すと、元の状態に戻ります）。





回転

エディットウインドウ内の絵が時計回りに90度回転します。



左右反転

エディットウインドウ内の絵が、左右反転します。



上下反転

エディットウインドウ内の絵が上下反転します。



移動

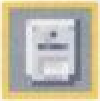
1. アイコンにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと移動モードになり、画面中央にカーソルが移ります。
2. この状態で◎ボタンを押すとカーソルの形が変化します（◎ボタンを離すと元に戻る）。
3. カーソルの形が変化した状態のまま移動させると、その方向にウインドウ内の絵が移動します。



画面削除

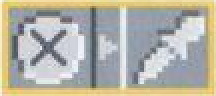
画面全体の絵を消去します。

ステッカーエディット(2)



メモリーカード

メモリーカードからステッカーの保存、呼び出しができます(26ページ参照)。



機能変更アイコン

ⓧボタンに割り振る機能を、スポイト→消しゴム→取り消しの順に変更することができます。

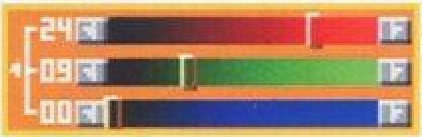
スポイト

次ページ参照。



ルーペ

エディットウインドウの拡大率が、等倍→2倍→4倍→8倍の順に切り替わります。



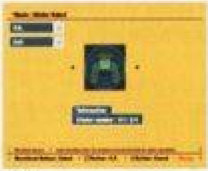
RGBバー

描画色の色合いを細かく設定できます。

RGB各バーの上にカーソルを合わせ、◎ボタンを押して値を設定します(バーの両端の矢印にカーソルを合わせて◎ボタンを押せば値を1つずつ変化させることができます)。



load sample
(ロードサンプル)



あらかじめ用意されたステッカーをサンプルとして読み込むことができます。方向キーの左右でサンプルを選択し◎ボタンで決定してください。

注意:サンプルステッカーを読み込むと、エディットしていたステッカーは消えてしまいます。



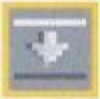
スクロールバー

画面の表示位置を上下左右にスクロールさせることができます。バーの両端にある三角ボタンか、バーに直接カーソルを合わせて位置を変更してください。



上下レイヤー交替アイコン

レイヤーの上下を切り替えます。



レイヤーコピーアイコン

上のレイヤーの絵を下のレイヤーにコピーします。

レイヤー編集機能



ステッカーエディットでは、左の図のように2枚の重なったセル画を別々に編集することができます。このセル画をレイヤーといいます。

ステッカーエディットの特殊操作

ステッカーエディットでは、L1、R1、✕ボタンで以下のような特殊な操作をすることができます。

L1ボタン

L1ボタンを押すと、直前に選択した機能ボタンにカーソルが飛びます。

L1ボタンを押しっぱなしにした状態では、各機能ボタンだけを選択することができます。

R1ボタン

R1ボタンを押している間はカーソルの移動スピードがアップします。

✕ボタン（スポイト機能）

エディットウインドウ内で✕ボタンを押すと、カーソルにある色を、ペン、ライン、ペイントで使用する色として設定することができます。

ステッカーエディット(3)

ステッカーの登録

ステッカー作成が終わったら、「O.K.」にカーソルを合わせて○ボタンで決定してください。作成したステッカーをオリジナルステッカーとして登録します。オリジナルステッカーを登録すると、サンプルステッカーの0番にエディットしたステッカーが書き込まれます。2つ以上のオリジナルステッカーを同時に登録することはできません。すべての作業が終了したら「Exit」にカーソルを合わせて○ボタンで決定してください。ガレージメニュー画面に戻ります。

注意:「Exit」するとエディットしていたステッカーは、クリアされます。



ステッカーのセーブ&ロード

メモリーカードアイコンにカーソルを合わせて○ボタンを押してください。その後ステッカーデータ画面が表示されるので、方向キーの上下でセーブ、ロードの項目を選択し、○ボタンで決定したあと、メモリーカードをセーブ(ロード)するブロックを選択し○ボタンで決定してください。ステッカーは3枚まで保存できますが、ステッカー1枚につき、メモリーカードのブロックが1つ必要になります。



レコード／セーブ＆ロード

レコード

グランプリで獲得したトロフィーの記録やタイムアタックのレコードランキングの一覧を見られるモードです。

Trophies トロフィーズ

グランプリで獲得したトロフィーを見ることができます。

Lap Records ラップ レコーズ

ラップタイムのトップ５を見ることができます。カーデータにカーソルをあわせて○ボタンを押すと、方向キーの上下でレコードが選択でき、レコードを選択して○ボタンを押すと、そのレコードを出した車のデータを見ることができます。方向キーの左右でコースの選択ができます。



Total Records トータル レコーズ

トータルタイムのトップ５を見ることができます。Lap Recordsと同様、方向キーの上下でレコードの、左右でコースの選択ができます。

Exit イグジット

メインメニュー画面に戻ります。

セーブ＆ロード

ゲームデータのセーブとロードを行います。メニューを方向キーで選び、○ボタンで決定してください。また、ポケットステーション（36～39ページ参照）のプログラムをセーブすることができます。

●グランプリ、タイムアタック、ガレージ、レコード、オプション設定のファイルは、同じゲームデータに記録されます。ゲームデータは、メモリーカード１枚に１つだけ記録できます。記録後はすべて更新されますのでご注意ください。

オプション



ボタンやボリュームなどの設定を変更したり、レース中の音楽を聴くことができるモードです。メニューは方向キーで選び、◎ボタンで決定してください。

Key configuration player 1 キーコンフィグレーション プレイヤー1

1P側のコントローラのボタン配置を設定します。あらかじめ設定された8タイプの中から選んでください。方向キーの左右で選び、◎ボタンで決定です。また、アナコンのときは、方向キーの上下で振動のON/OFFの選択ができます。

ネジコン、ジョグコンを使用してキーコンフィグに入り、コントローラタイプを選択して◎ボタンで決定すると、「ねじり（ダイヤル部分）」の調整も行えます。

まず、ねじり（ダイヤル）部分をまっすぐにしてスタートボタンを押してください。次に、「あそび」の量を方向キーの左右で選択して、◎ボタンを押してください。最後に、ねじり（ダイヤル）部分の「最大角度」を方向キーの左右で選択して、◎ボタンを押せば完了です。

ただし、ジョグコンで設定しているときのみ、「最大角度」の設定の後、「反発力」の強さを方向キーの左右で選択して、◎ボタンを押してください。

Key configuration player 2 キーコンフィグレーション プレイヤー2

2P側のコントローラのボタン配置を設定します。設定の仕方は、1P側のコントローラのボタン配置の設定と同じです。



Volume balance ボリューム バランス

ゲーム中のB.G.MとS.E.(効果音)のバランスを調整します。まず、方向キーの上下で項目を選び、◎ボタンで決定したあと方向キーの左右で調整し(左にいくほど小さくなります)、◎ボタンを押すと決定です。(なお、「Output」では方向キーの左右で音声出力の「Stereo(ステレオ)」と「Mono(モノラル)」を切り替えます)。

Adjust screen アジャスト スクリーン

方向キーで画面の位置を調節することができます。

Brigtghness adjust ブライトネス アジャスト

テレビの明度を調節する際の目安になる画面です。画面内のマークがすべて見えるようにテレビ画面の明度を調節すると、より画面が見やすい状態でゲームが楽しめます。

Music player ミュージック プレイヤー

ゲーム中のBGMを聴くことができます。方向キーの左右で選択してください。ⓧボタンを押すと終了で、オプションメニュー画面に戻ります。なお、再生中に△ボタンを押すと、画面効果を変えることができます。

Exit イグジット

メインメニュー画面に戻ります。



メーカーの紹介

ASSOLUTO
アッソルート

国籍	イタリア
タイプ	ドリフト
特徴	直線的でスポーティーなフォルムが特徴。



Age solo
アージュ・ソロ

国籍	フランス
タイプ	グリップ
特徴	流線形を主体としたコンパクトなフォルムが特徴。



Lizard
リザード

国籍	アメリカ
タイプ	ドリフト
特徴	ダイナミックで迫力あるフォルムが特徴。



TERRAZI
テラジ

国籍	日本
タイプ	グリップ
特徴	バリエーションの豊かなフォルムが特徴。



チームの紹介

RACING TEAM SOLVALOU

レーシング　チーム　ソルバルウ（通称:RTS）



操作難易度　高い

GP優勝回数最多を誇る常勝エリートチーム。戦闘力の高いマシンセッティングを得意とするが、それを操るドライバーに対しても高い能力を要求する。

RC MICRO MOUSE MAPPY

RC　マイクロ　マウス　マッピー（通称:MMM）



操作難易度　易しい

弱冠24歳の女性がオーナーを務める異色のチーム。スタッフの能力は安定しており、特にマシンの扱い易さには定評がある。

PAC RACING CLUB

パック　レーシング　クラブ（通称:PRC）



操作難易度　普通

日本人を中心にスタッフを組み今シーズンから参戦。周囲の注目度は低いが、スタッフの能力は高くバランス型のマシンセッティングを得意としている。

DIG RACING TEAM

ディグ　レーシング　チーム（通称:DRT）



操作難易度　非常に高い

かつてはRTSと同様名門だったが、現在は成績不振。慢性的な資金不足により、今シーズンも安定したマシンのセッティングは望めず、優勝の可能性は低い。

コースの紹介

コースは全部で8種類あります。それぞれレイアウトなどが異なっているので、コースによって「走り」を研究してみてください。なお、グランプリではレースによってコースが決まっていますが、その他のモードでは自由に選択できます。

Helter Skelter
ヘルター スケルター

ナムコ未来22と名づけられた、総合的な開発が進められている港湾都市が舞台。立体的に交差するハイウェイは見通しが悪いので、コースを頭に入れておかないとミスのもとだ。なお、最終予選の「アウト オブ ブルー」とは一部ルートを兼用している。

Edge of the Earth
エッジ オブ ジ アース

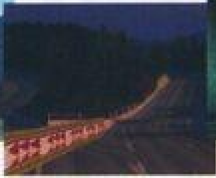
夜の空港とハイウェイを舞台に繰り広げられるデッドヒート。流れるヘッドライトがスピード感をいっそう増してくれる。ストレートも多いが、その先にはたいてい強烈なヘアピンや直角コーナーなどが待ち受け、なかなかのテクニカルコースとなっている。

Wonderhill
ワンダー ヒル

穏やかで美しい高山をイメージしたコースだ。夕暮れどきのため、光と陰のコントラストが雰囲気をさらに盛り上げる。ただし、山肌をぬって走るだけに急なコーナーも多く、景色を観賞する前に腕を磨くことが先決かも。

Out of Blue
アウト オブ ブルー

「ヘルタースケルター」と同様、ナムコ未来22をかかえる港湾都市がコースとなっている。ただし、こちらは湾岸地帯を抜けるルートで、コンビナートや船も一望できる。船の停泊するポイントでは直角コーナーもあり、かなりのテクニックが要求されるだろう。



Final

Phantomile
ファントマイル

phantomile

「ファントマイル」は、全コース中最も距離の短いコースだ。コース幅は広いのでコーナーリングでどこまで攻められるかが勝敗を分けるポイントになるだろう。コンベンショナルセンターの中をくぐり抜け、おまけにパックマンやプーカァまでが立ち並ぶ中、ゴールをめざしてひた走れ。

Heaven and Hell
ヘブン アンド ヘル

HEAVEN AND HELL

コース前半までは「ワンダー ヒル」とまったく同じルートを抜け、ダムを越えたあたりから分岐し、さらに丘の頂上、天文台付近まで登りつめる。距離はさほど変わらないが、きついコーナーが多く、難易度はこちらがはるかに上だ。

Brightest Nite
ブライテスト ナイト

「エッジ オブ ジ アース」と空港部分を共有するコース。こちらは決勝GPで使われ、全体の距離は長めだ。中盤では「ワンダーエッグ」や「たまご帝国」の園内も走ることになるが、2ヵ所あるヘアピンを、いかに切り抜けるかが勝利のカギを握るだろう。

Shooting Hoops
シューティング フープス

SHOOTING HOOPS

決勝GP最終レースに使われるオーバルコース。ライトアップされた近未来的なビル群、高速で疾走するマシン、どこまでも続くかのようなストレートコースなどがあいまって、独特のムードに包まれる。有終の美を飾るにふさわしい、まさにクールなコースだ。

テクニカルアドバイス

ここでは「R4」における基本テクニック、「グリップ走法」と「ドリフト走法」を紹介しましょう。ここでこれらのテクニックをしっかり把握し、実践できるようになれば、より快適にマシンをコントロールすることができるでしょう。

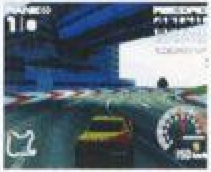
グリップ走法

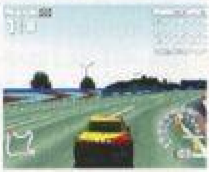
アクセルワークによる減速で急コーナーをクリアするテクニックです。コーナーの手前にさしかかったら、アクセルボタンを離すとグリップ力が増し、コーナーをクイックに曲がれるようになります。コーナー出口が見えたらアクセルを入れて加速し、コーナーを脱出しましょう。その際アクセルボタンを離している時間が短いほど、減速は少なくなります。

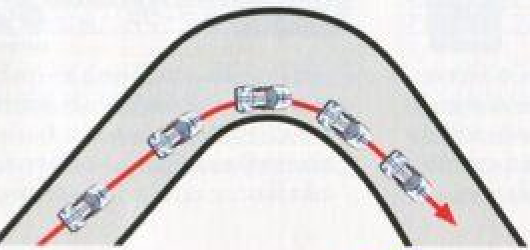
また、グリップ走法に限りませんが、コーナーリングの際はラインをアウトインアウトにとるのが基本です。コーナー手前ではラインをアウトにとり、インに向けて進入し、そのままアウトに脱出します。

なお、グリップ走法は、アージュ・ソロやテラジに適した走法です。







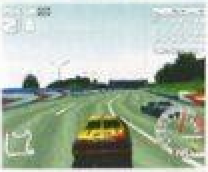


ドリフト走法





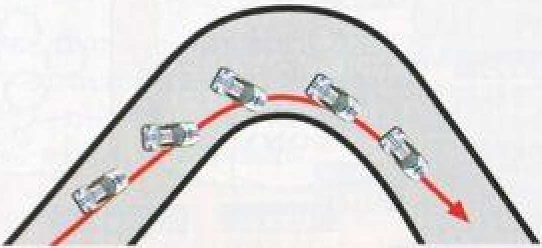




　ドリフト走法はテールスライドによって急なコーナーをクリアするためのテクニックです。前のページで説明したグリップ走法はアージュ・ソロやテラジに向いた走りでしたが、ドリフト走法はアッソルートやリザードに適した走法です。選んだメーカーによって、この2つを使い分けるようにしてください。

　ドリフトの方法ですが、まずコーナーが近づいたら、ハンドルをコーナーの内側に切った状態で、いったんアクセルボタンを離します。ここで再びアクセルを入れるとテールがスライドし、ドリフトになります。その際、アクセルボタンを離している時間とハンドルを切っている時間が長いほど、テールのスライドは強くなります。

　テールのスライド後は、コーナーの外側に向かってハンドルを切り、コーナーの出口が見えたらハンドルをフリーの状態にして、コーナーを脱出しましょう。



ポケットステーション（1）

「R4」ではポケットステーションを接続することによって、グランプリで獲得した車のデータを赤外線通信で他のポケットステーションにコピーすることができます。「R4」からポケットステーションにプログラムを保存するときは、セーブ&ロードモードの「ポケットステーション」を選択してください。また、赤外線通信の方法は、次のページからの説明を読んでください。

●注意：ここでセーブされるのは、ポケットステーション用のプログラムのみです。「R4」のゲームデータをセーブするためには、SAVE&LOADモードの「Save」を再度選択する必要があります。

※決定ボタンをしばらく押し続けるとメニュー画面に変わります。「EXIT」を選ぶとゲームを終わらせることができ、「CONTINUE」を選ぶと、ゲームを続けることができます。



送信モード

グランプリで獲得したマイカーのデータを他のポケットステーションにコピー送信するモードです（送信しても元のデータは消えません）。



タイトル画面

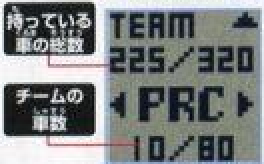
1 タイトル画面が表示されたら、決定ボタンを押すと、送受信選択画面になります。送信するときは上／下ボタンで「ソウシン」を選択し、決定ボタンを押してください。



送受信選択画面

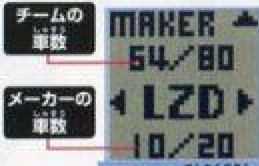
2 カーデータがあると、チーム選択画面に進みます。左／右ボタンでチームを選択し、決定ボタンを押してください（カーデータがない場合は送受信選択画面に戻ります）。なお、上ボタンを押せば、送受信選択画面に戻ることができます。

*略字の意味
DRT＝ディグ レーシング チーム　MMM＝マイクロ マウス マッピー
PRC＝パック レーシング クラブ　RTS＝レーシング チーム ソルバルウ



チーム選択画面

3 選択チームにデータがあると、続いてメーカー選択画面に進みます（選択したチームにデータがない場合はチーム選択画面に戻ります）。左／右ボタンでメーカーを選択し、決定ボタンを押してください。なお、上ボタンを押せば、チーム選択画面に戻ることができます。

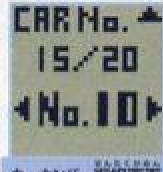


メーカー選択画面

*略字の意味
AST＝アッソルート　LZD＝リザード　TRZ＝テラジ　AGS＝アージュ・ソロ

ポケットステーション(2)

4 選択メーカーにデータがあると、続いてカーナンバー選択画面に進みます（選択したメーカーにデータがない場合はメーカー選択画面に戻ります）。左／右ボタンでカーナンバーを選択し、決定ボタンを押してください。なお、上ボタンを押せば、メーカー選択画面に戻ることができます。



カーナンバー選択画面

5 1から4の設定が終わると、送信内容確認画面が表示されます。このままでよい場合は、受信側が受信中画面であることを確認して決定ボタンを押してください。

修正したい場合は、上ボタンを押してください。カーナンバー画面に戻ることができます。

＊略字の意味
TM＝チーム　MK＝メーカー



送信内容確認画面

6 送信が無事終了したら、「オワル」を選択して決定ボタンを押してください。「ツヅケル」を選ぶと、送信内容確認画面に戻ります。



送信終了画面

受信モード

送信するモードで送信されるマイカーのデータを受信するモードです。

1 送受信選択画面が表示されたら、上／下ボタンで「ジュシン」を選択し、決定ボタンを押すと受信開始画面になります。そこで決定ボタンを押すと受信中画面になります。

2 受信が完了すると受信内容確認画面が表示されます。決定ボタンを押せばタイトル画面に戻り、受信モードは終了します。なお、データエラーになったり、一定時間データ入力がない場合は受信失敗となり、タイトル画面に戻ります。



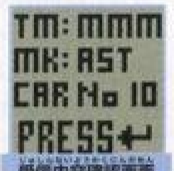
送受信選択画面



受信開始画面



受信中画面



受信内容確認画面



RIDGE RACER
ハイスペックVer.



「RIDGE RACER ハイスペック Ver.」では、プレイステーション版初代リッジレーサーを1インター（毎秒60フレーム）にし、画面縦の解像度を倍にすることによって、前作以上に滑らかでリアルな操作感がお楽しみいただけます。各レースは1インター化のため、プレイヤー1人で走る「T.A.」モードとライバルカーとの2台で走る「T.T.」モードのみでお楽しみください。

NAMCO CATALOGUE'98
ナムコカタログ'98



タイトル画面で「NAMCO CATALOGUE'98」を選ぶと、ナムコのゲームカタログを見ることができます。方向キーで、メニューを選び、○ボタンでゲーム説明画面が表示されます。元の画面に戻るときは、×ボタンです。方向キーの左右、または、R1 L1ボタンでページを送ることができます。

ゲーム説明画面では体験版やムービー、設定集が入っているものもあります。始めるときは○ボタンを押してください。止めるときはセレクトボタンを押しながらスタートボタン押すと、ゲーム説明画面に戻ります。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

R4

RIDGE RACER TYPE 4™

「遊び」をクリエイトする――――

株式会社 ナムコ

ナムコワンダーページ http://www.namco.co.jp/

●本品の輸出及び使用営業を禁じます。

●当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。

●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようご注意ください。

●ゲーム仕様及び操作についてのお問い合わせは、下記まで
尚、ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

（株）ナムコ・ナムコット係

☎東京 03-3756-7651

〒146-8655 東京都 大田区 矢口 2-1-21

営業時間 9:30～12:00 13:00～18:00（土・日・祝祭日を除く）

●故障のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

（株）ナムコ・東京サービスセンター

☎横浜 045-542-8761

〒222-0001 神奈川県 横浜市 港北区 樽町 2-1-60

営業時間 9:30～12:00 13:00～18:00（土・日・祝祭日を除く）

SLPS 01800~1

Produced by NAMCO LTD.